LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 16 - MARZO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 65 SITI WEB!

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

INIZIANO LE QUALIFICAZIONI AI MONDIALI

GDC 2007

LASCIATE LA PAROLA AI DESIGNER

A SCANNER DARKLY

KEANU REEVES SI TRASFORMA IN CEL SHADING

HALO 3

IL MITO RITORNA SU XBOX 360



Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

SPECIALE FIERE GAME a Mantova Comics & Ludicomix 2007!

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

MAIN BOARD

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 16 - MARZO 2007

EDITORIALE

ESWC 2007: anche quest'anno sta per avere inizio la ***Coppa del Mondo degli Sport Elettronici***. La manifestazione si svolgerà dal 5 all'8 luglio nel prestigioso ***ExpoPark*** di Parigi: in occasione di questo evento, abbiamo siglato un accordo con la ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori***, promotrice delle qualificazioni italiane, per realizzare una serie di speciali completamente esclusivi. Da questo mese potrete seguire passo passo l'avvicinarsi delle Finali e scoprire chi saranno i quindici candidati della nostra Nazionale... E che vinca il migliore!

Cesare Arietti

News 04
Anteprime 06
Made in Japan 08
Boardgames 08
Net Gaming 09
Hi-Tech 10
Eventi 11
Digital Music / Software 12
Hardware Update 13

Flash Review
Vanguard: Saga of Heroes, Super FruitFall, TrackMania United, God Hand, Arthur e i Minimei, Rocky Balboa

Spazio Tornei 14
Your Mobile 26
Mobile Gaming 27
Gladiatores Clan 28
Retrogaming 29
Bookmarks 29
Spazio ai lettori 29
DVD / Music Time 30

Recensioni
Final Fantasy XII 16
Ridge Racer 7 17
Excite Truck 18
Okami 19
Rogue Galaxy 20
Battlestations: Midway 21
Flash Review 24
Console Portatili 25

Portatili - Mobile
Lunar Knights, Crash Bandicoot, Orcs & Elves, Saints Row, Ghost Rider, Galaxy on Fire, Pathway to Glory: Ikusa

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone de Marzo
STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta, Stefano Valle

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

TARGET NEWS NOTIZIE FLASH



Game Developer Conference 2007: ecco il futuro del divertimento!

DESIGNER A CONFRONTO PER SPIEGARE COME CAMBIA L'ENTERTAINMENT DIGITALE



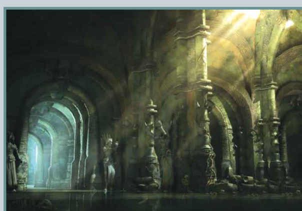
Sviluppo, tecnologia e innovazione: si è aperta con queste premesse l'ultima edizione del *Game Developer Conference*, appuntamento annuale che coinvolge Designer e Sviluppatori di tutto il mondo per fare il punto su ciò che accade "dietro le quinte" dei videogiochi. Dal 5 al 9 marzo, nella cornice dell'***Hall Expo*** di San Francisco si sono svolte numerose conferenze che hanno catalizzato l'attenzione della stampa specializzata: le maggiori software house, in particolare ***Sony***, ***Nintendo*** e ***Microsoft***, hanno illustrato le linee guida dei prossimi anni, che rappresenteranno una svolta definitiva per il concetto stesso di "gioco": possibilità di interazione mai vista (***Grand Theft Auto 4***), standard tecnici rivoluzionari (***Mass Effect***) e trasformazione delle console nell'ambizioso "sistema unico", capace di riunire videogiochi, musica e televisione in un solo formato. L'industria del divertimento elettronico, uno "scherzo" da 11 miliardi di Dollari, deve quindi confrontarsi non solo con i giocatori e l'utenza degli appassionati ma anche con il contesto mondiale in cui il mercato è inserito. Produrre un singolo titolo oggi può richiedere anche cinque o sei anni di sviluppo: la sfida sarà dunque coniugare ricerca, business e intrattenimento, gettando le basi per la nuova era del divertimento.





Molyneux: impariamo dagli errori

IL GENIO DELLA LIONHEAD PARLA DI FABLE 2







Peter Molyneux* non ha dubbi:** l'esperienza acquisita nello sviluppo di giochi deve essere utilizzata per migliorare continuamente le metodologie di sviluppo. L'autore di ***Populous e ***Syndacate*** ha approfittato del ***GDC 2007*** per raccontare la realizzazione di ***Fable 2***, il cui lavoro è stato improntato proprio sulle problematiche nate durante la creazione del primo capitolo. Gli fa eco ***Shane Kim***, Direttore Esecutivo di ***Microsoft***, che parlando di ***Halo 3*** ha espresso tutta la sua soddisfazione: "*Alla* ***Bungie*** *stanno lavorando duro*". Insomma, non solo qualità ma anche continua ricerca per standard sempre più avanzati...





Miyamoto: puntiamo sulla ricerca

IL PADRE DEI VIDEOGIOCHI E' INTERVENUTO AL GDC

Uno schermo vuoto, poi appare un *Mii* identico a *Miyamoto*, chiamato per l'occasione ***Miiyamoto***: si apre in questo modo la conferenza tenuta dal *Game Designer* più importante del mondo; il papà di ***Super Mario*** ha illustrato gli ultimi anni del videogioco, per tracciare un bilancio su ciò che si è fatto e su ciò che occorrerà fare in futuro. Duro il suo commento: "*L'aumento delle vendite dei giochi ha svalutato la considerazione che l'opinione pubblica ripone sull'industria dei videogame*": un messaggio forse indirizzato a sviluppatori come ***Rockstar***, che hanno riscosso successo esasperando gli elementi trasgressivi dei propri titoli. Infine, ***Miyamoto-San*** ha mostrato una nuova demo di ***Super Mario Galaxy***, basata sullo sviluppo di idee nate con ***Mario 64*** e ***Mario Sunshine***: l'originalità, per fortuna, non è ancora scomparsa!

God of War arriva su PSP

IL DEBUTTO SU PICCOLO SCHERMO

Quanti di voi non conoscono *Kratos*? Il protagonista del meraviglioso ***God of War*** si appresta ad atterrare sulla ***PlayStation Portable***. Secondo indiscrezioni da parte degli studi della ***Ready at Dawn***, il nuovo capitolo sarà inedito e in esclusiva per la mini console di ***Sony***. Attendiamo intrepidi il rilascio di nuove informazioni a riguardo...



Rockstar vuole Euphoria!

UN NUOVO ENGINE PER GTA IV

Rockstar Games* ha annunciato l'acquisto** della tecnologia ***Euphoria sviluppata da ***NaturalMotion***. Pioniera è stata ***LucasArts***, la prima software house a credere in questo rivoluzionario motore. Insomma, per i prossimi titoli ***Rockstar*** sembra aver deciso di seguire il trend e sfruttare *Engine* sviluppati da terze parti. Il primo titolo a beneficiarne sarà ***Star Wars: The Force Unleashed***, ma è probabile che sarà ***GTA IV*** a mostrare i migliori risultati. Di sicuro ne vedremo delle belle...



Più memoria per la 360!

LA MEMORY UNIT SI ESPANDE

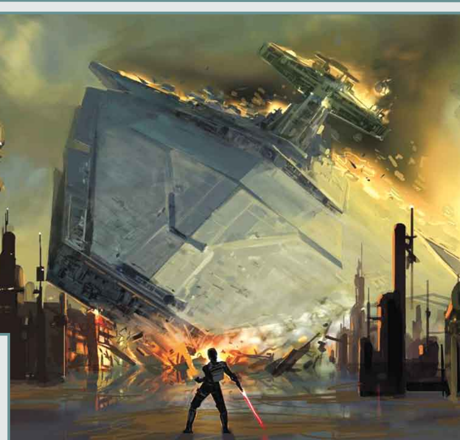
E' passato poco tempo da quando Microsoft ha comunicato l'intenzione di concedere più spazio agli sviluppatori di videogame per il servizio ***Xbox Live Arcade***. Durante il ***GDC*** di *San Francisco*, la casa di Redmond ha rotto gli indugi, annunciando l'aumento di memoria fino 150 Mb, triplicando la quota precedente. Non solo: è stata segnalata anche la data di rilascio della nuova ***Memory Unit***, con una capienza ampliata a 512 MB: uscirà il 3 Aprile 2007!



GameCube: è finita!

IL PICCOLO CUBO ESCE DI SCENA

Perrin Kaplan, famoso esponente della divisione americana della *Nintendo*, ha annunciato che il ***GameCube*** non potrà più beneficiare di nuovi software (ovvero dei giochi). Ovviamente le console rimanenti non verranno ritirate e saranno vendute fino all'esaurimento delle scorte attuali. Insomma il piccolo cubo non ci darà più nuove soddisfazioni... ci resta però il ricordo di una console di tutto rispetto che ci ha accompagnato in questi anni verso la *NextGen*.



Un tuffo nel passato!

SONDAGGIO PER I NOSTALGICI

Il sito ufficiale di *SEGA* (*www.sega.com*) ha proposto in questi giorni un interessante sondaggio, chiedendo ai proprio utenti quale videogioco o personaggio del passato vorrebbero rivedere in azione. Nella lista troviamo: ***Nights***, ***Streets of Rage***, ***Samba de Amigo***, ***Virtua Cop*** e ***Flicky***... cosa state aspettando? Correte a votare anche voi!





25 Giugno: Wii è online!

Finalmente una data ufficiale: il 25 Giugno 2007 anche il ***Nintendo Wii*** offrirà il servizio online, permettendo di prendere parte alle sfide in multiplayer. Il primo titolo a sfruttarlo sarà ***Pokémon Battle Revolution***.



Il primato di Xbox Live

Durante il *GDC, Microsoft* ha dichiarato la propria supremazia per quanto riguarda il servizio *Live*: sono più di 6 milioni gli utenti registrati, 2.3 miliardi le ore di gioco online e 135 milioni i download dal *Marketplace*.



Tre ciliege per Kenshiro

Il nuovo gioco per *Nintendo Wii* ispirato a *Ken il Guerriero* sarà una simulazione di pachinko, una sorta di slot machine molto diffusa in oriente. Il gioco verrà rilasciato esclusivamente in Giappone... per fortuna!



PSP: nessuna modifica!

Sony* ha recentemente smentito le voci** di corridoio che malignavano sul possibile cambio di design e hardware della ***PSP. La console non sarà dunque soppiantata da un nuovo modello ma continuerà a mantenere il proprio, inimitabile, stile.






HALO 3




Publisher: Microsoft / **Genere:** FPS / **Uscita:** Dicembre 2007

La battaglia si è spostata sulla Terra e i *Covenant* hanno conquistato il nostro pianeta! *Master Chief*, protagonista assoluto della saga di ***Halo***, si appresta ad una grande e decisiva sfida con il classico fucile alla mano. Tutto inizia da qui! ***Halo 3***, il più atteso ***FPS*** per ***Xbox 360*** (che anche i più incalliti fan ***PlayStation*** invidiano e desiderano), verrà rilasciato entro la fine di quest'anno, nel periodo natalizio. Si sa pochissimo della trama, abilmente occultata dalla ***Bungie***; quel che sappiamo è che la storia sarà ambientata sulla Terra, soprattutto in Africa, e sarà incentrata sulla scoperta di un enorme oggetto sepolto sotto il deserto, probabilmente un'astronave precipitata secoli prima. Il nostro idolo potrà ancora una volta contare sull'aiuto di ***Cortana*** (il mitico computer/donna che lo ha accompagnato nei primi episodi) che avrà un ruolo determinante, legato alla rivelazione di nuove corrispondenze fra le quattro razze di ***Halo***: gli ***Umani***, i ***Covenant***, i ***Brute*** e i ***Flood***. Dal punto di vista grafico questo terzo capitolo potrà avvalersi di tutta la potenza della console ***Microsoft***, che riuscirà a garantirci anche un'avanzatissima Intelligenza Artificiale. "*Only the strongest will survive!*"







WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** RPG / **Uscita:** Settembre 2007

A distanza di qualche anno dal suo annuncio, torna a far parlare di sé uno dei giochi più attesi del 2007: *Warhammer Online*. L'hype che sta generando questo titolo è decisamente vasto sia tra gli appassionati di ***MMORPG***, che tra quelli delle famose miniature di ***Games Workshop***. Ma ***W.A.R.*** sarà in grado di resistere all'impatto dell'onda che sta generando? Il gioco è ancora in *Alpha test* ma le notizie, i video e le demo che stanno trapelando lasciano pensare ad uno dei titoli più grandi mai realizzati.



Allo scorso *press event* di ***Halifax***, tenutosi in Virginia, molti giornalisti hanno avuto la fortuna di provare il gioco restando favorevolmente colpiti dal gameplay, dalla varietà dei personaggi (6 razze e 24 classi disponibili) e dalla trama. Attualmente curato da più di 150 sviluppatori, ***W.A.R.*** fa sperare in una *Beta test* per l'autunno e magari il rilascio definitivo entro la fine dell'anno. Incrociate le dita... e i martelli!


▲ Sarei arrabbiato anche io se avessi tutte quelle corna...




YAKUZA 2

Publisher: SEGA / **Genere:** Azione
Uscita: N / A

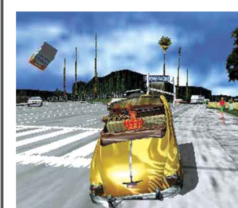
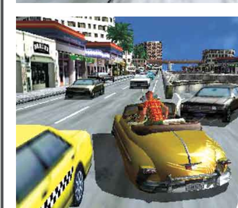
Mafia giapponese, azione adrenalinica e arti marziali: sono queste le caratteristiche che hanno reso celebre *Yakuza*, una delle più originali e coinvolgenti avventure mai raccontate su ***PlayStation 2***. A distanza di circa un anno, ecco affiorare il secondo capitolo: poiché la struttura di questo sequel, ispirato alle gesta del carismatico ***Kazuma***, si rifà fortemente al gameplay ammirato in ***Shenmue***, possiamo essere ottimisti e sperare che il lavoro svolto risulti maggiormente curato e profondo di come non lo sia stato nel precedente episodio. La complessità degli scontri sarà amplificata, offrendo al giocatore la possibilità di vivere i combattimenti con maggiore coinvolgimento. In Giappone il titolo è già uscito vendendo più di 500.000 copie... le premesse per un capolavoro ci sono tutte!



CRAZY TAXI: FARE WARS

Publisher: SEGA / **Genere:** Guida-Azione
Uscita: Giugno 2007

Il cabinato del primo *Crazy Taxi*, sviluppato da *SEGA*, riscosse un discreto successo e nel 2000 venne convertito per il mitico *Dreamcast*. Il concept era assolutamente semplice ma allo stesso tempo funzionale e spassoso: alla guida di uno spericolato taxi avevamo il compito di accompagnare il cliente nel minor tempo possibile, ricevendo una ricompensa in denaro in base alle prestazioni di guida e alla velocità. Elementare, ma grazie all'ingegnosa realizzazione dei percorsi e delle mappe cittadine il risultato era garantito. A breve avremo il piacere di ritrovare questo piccolo gioiello di divertimento sulla tascabile ***PSP***, che ospiterà una nuova versione chiamata ***Fare Wars***. Sarà praticamente un concentrato delle prime due apparizioni, rivisitate e farcite, con alcune modifiche in grado di renderlo ancor più appetitoso, come la nuova sessione versus e cooperativa per due giocatori. Il gioco raggiungerà il suolo europeo all'inizio dell'estate... preparatevi ad azzerare il tassametro!



DRAGON QUEST SWORDS






Publisher: Square Enix / **Genere:** Azione
Uscita: N / A

Square-Enix* ci ha sempre viziato con titoli di elevata qualità e anche stavolta non si smentisce,** presentando un gioco molto promettente**.** Stiamo parlando di ***Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors, ***RPG*** attualmente ancora in fase di sviluppo per ***Wii***; il gioco permetterà di effettuare combattimenti in prima persona, controllando l'azione tramite il ***Wiimote***, per un coinvolgimento tarato ai massimi livelli... e mai provato prima su tale saga! Potremo combattere contro una infinità di mostri di vario tipo, sfruttando i movimenti del controller, per un sistema che ricorda molto da vicino i classici picchiaduro "su binari". Non vediamo l'ora di provare una versione giocabile: nel frattempo... affilate la lama dei ***Wiimote***!







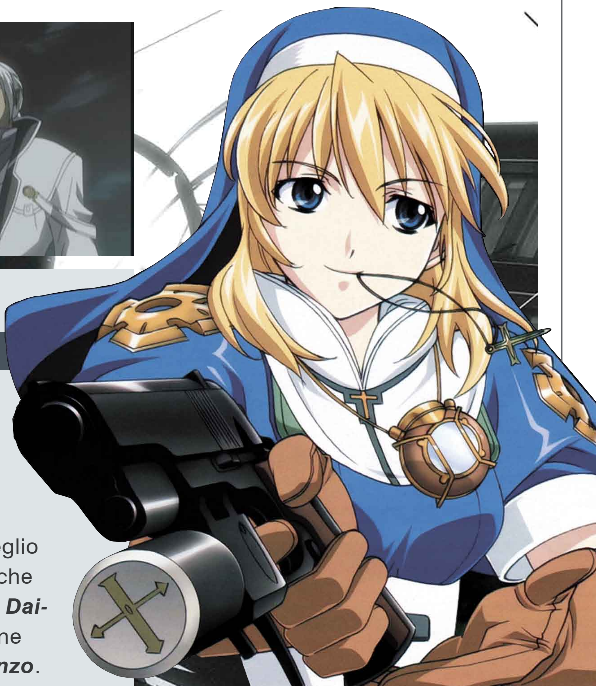

SSX BLUR

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Sport
Uscita: Marzo 2007

Discese innevate, tracciati interminabili e trick a non finire... questo è il mix promesso da ***EA*** per la nuova ricetta del divertimento sulla neve! Preparate giacche a vento, scarponi, guanti e tavole da snowboard: ***SSX*** sta per tornare. Questo nuovo capitolo, appositamente pensato per ***Nintendo Wii***, sarà un concentrato di tutte le versioni precedenti; le maggiori modifiche e novità saranno implementate nel rivoluzionario sistema di controllo: per attivare i vari trick disponibili, bisognerà abbinare l'utilizzo dei due controller: queste articolate manovre coreografiche saranno eseguibili una volta caricata la barra dell'adrenalina. Il rilascio di ***SSX Blur*** è imminente e siamo pronti ad adorare l'inverno.

A cura di Andrea "Xravy" Garroni





CHRONO CRUSADE: ARRIVA LA SERIE IN DVD!

ANIME CULT DALLA GENIALE MENTE DI DAISUKE MORIYAMA

Stati Uniti d'America: siamo nel 1920 e una giovane suora di nome *Rosette Christopher*, membro della *Congregazione delle Maddalene*, affronta con coraggio la missione che le è stata affidata: sterminare i demoni! Durante la sue avventura sarà accompagnata da ***Chrono***, un demone peccatore: la coppia, vista la goffagine della bella protagonista, causerà danni a non finire. In realtà ***Rosette*** è mossa da motivazioni molto più profonde: ritrovare il fratellino ***Joshua***, catturato e ingannato anni prima da un vecchio amico di ***Chrono***, il malvagio ***Aion***. Tutta la storia di ***Chrono Crusade*** ruota attorno a questa importante ricerca e all'esistenza dei *Peccatori*, coniugando meravigliosamente comicità demenziale e un altissimo livello di drammaticità. Si tratta senza ombra di dubbio di una delle serie Anime meglio riuscite degli ultimi anni, sia per quel che concerne la storia, ideata dal maestro ***Daisuke Moriyama***, sia per la realizzazione tecnica, affidata al famoso ***Studio Gonzo***. La versione italiana è in cantiere ormai da molto tempo e sembra che presto potremo apprezzarla in DVD. Non resta che incrociare le dita e attendere il rilascio effettivo!

SITO UFFICIALE: **www.fujitv.co.jp/b_hp/chrono/**



STORIA ORIGINALE: Daisuke Moriyama – **REGIA:** Yuu Kou – **CHARACTER DESIGN:** Kazuya Kuroda **MECHA DESIGN:** Tomohiro Kawahara – **ART DIRECTOR:** Toshiro Nozaki **FOTOGRAFIA:** Katsuaki Kamata

CATEGORIA: Anime, 2003
EPISODI: 24

PRODUCTION STUDIO: Gonzo Digimation

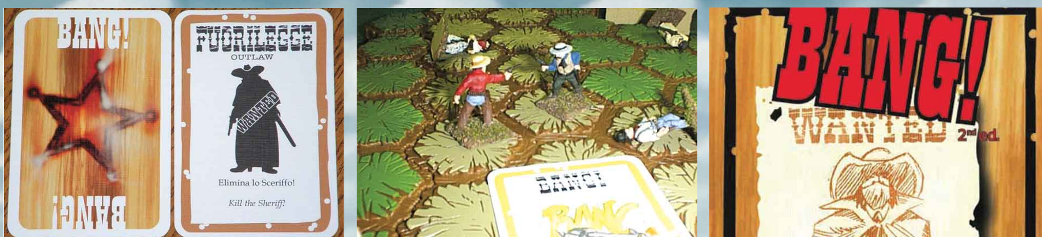
PUBLISHER ITALIANO: Yamato Video

BOARD GAMES & MINIATURES

A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi

Bang!

GIOCATORI: *4 - 7* - **ETA':** *10 in su* - **DURATA:** *20 - 40 minuti* - **PRODUTTORE:** *daVinci Games*



Per parlare di questo semplice ma divertentissimo gioco ci vorrebbe senza dubbio una canzone del maestro ***Morricone*** come sottofondo. Peccato che non sia possibile mettere musica su una rivista, quindi affidatevi all'immaginazione. Siamo nel più classico degli scenari western: lo sceriffo si trova faccia a faccia con la temuta banda di fuorilegge. C'è un leggero venticello e del piombo sta per riscaldare ancora l'aria. La tensione è altissima, lo sceriffo è sicuro di sé, ma non sa che tra i suoi fidati c'è un traditore pronto a farlo fuori per prendere il suo posto... Questa è l'atmosfera di una partita a ***BANG!***. Il gioco si basa su l'utilizzo di card: un mazzo di 80 carte azione, 7 carte ruolo, 16 carte personaggio e 7 di riferimento. Dopo l'assegnazione dei ruoli, le regole sono semplici: sparare agli altri giocatori al fine di escluderli, ma con limitazioni particolari. Infatti il fuoco indiscriminato è regolato dalla segretezza dei ruoli e soprattutto dal concetto di distanza. In ogni turno si possono pescare due carte e se ne possono giocare un numero indefinito, ma si può sparare una sola volta. Ogni personaggio ha un certo numero di punti ferita che determina quante carte può avere in mano. ***BANG!*** risulta un gioco adatto davvero a tutti: divertente, vario e da giocare pressoché ovunque. Un passatempo caldamente consigliato... a tutti i Gringo dal grilletto facile!

ClanBase Italy inaugura quattro ladder per sfide online senza esclusione di colpi... virtuali!







VIA ALLE LADDER PREMIUM!

Ricominciano le sfide! *Clanbase.com*, uno dei maggiori portali mondiali dedicati al *netgaming*, a partire dallo scorso 17 febbraio ha riaperto le classifiche di gioco, con alcune interessanti novità per il nostro Paese. Si tratta di un gruppo di quattro ***Ladder Premium***, caratterizzate dalla possibilità di vincere premi e altre novità che presto verrano rese pubbliche. I titoli scelti per le battaglie sono quanto di meglio ci sia in giro: si parte da ***Battlefield 2***, frenetico capolavoro di ***Electronic Arts***, per arrivare al sempreverde ***Counter Strike: Source***, passando per l'emozionante e drammatico ***Call of Duty 2*** e l'amatissimo ***Pro Evolution Soccer 6***. Ora che le sfide sono aperte non resta che augurare... *in bocca al mouse*!



Inizia il Campionato Italiano Regioni di ESL: le iscrizioni saranno aperte fino al prossimo 26 marzo







CINQUE CATEGORIE PER DIVENTARE CAMPIONI

Ora anche l'Italia scende in guerra: le regioni del nostro Paese si daranno battaglia per decretare una vincitrice e sarà uno scontro veramente epocale! Parliamo della nuova iniziativa ***ESL*** che ha aperto le iscrizioni per un torneo dedicato a tutti. Per iscriversi è sufficiente visitare la pagina ***http://www.esl.eu/it/news/35671/***, dove sono riportate tutte le modalità di partecipazione. Le categorie di gioco sono quelle classiche del netgaming e spaziano dall'ormai onnipresente ***Pro Evolution Soccer 6*** a ***Counter Strike*** e ***CS: Source***, da ***Enemy Territory*** a ***CoD 2.*** Le iscrizioni sono aperte fino al prossimo 26 marzo: potranno ovviamente partecipare al torneo solo i giocatori di cittadinanza italiana. Ogni giocatore potrà scegliere tra regione di nascita o regione di residenza; non ci sono limiti di età e ogni team regionale potrà avere al suo interno al massimo quindici membri tra giocatori e organizzatori. E che vinca... la regione migliore!

Collaborare con ProGaming Italia per coniugare lavoro e divertimento... nel mondo del netgaming!







GLI EVENTI LAN ASPETTANO TE!

Ti piacerebbe lavorare nella gestione di eventi legati al gaming, organizzare LanParty e manifestazioni di E-Sport? ***ProGaming Italia*** sta cercando una persona da aggiungere al proprio Staff, per un periodo compreso tra i 6 e i 12 mesi. Sono richiesti un'ottima conoscenza della lingua italiana, un buon livello di inglese e patente di guida B, inoltre curiosità e passione per il gaming, serietà, autonomia e responsabilità. Ovviamente l'impiego è connesso alle attività di ***ProGaming Italia***, che gestisce la sezione italiana di ***ESL***, ovvero la ***Electronic Sports League***. In caso di interesse potete inviare una e-mail con il vostro curriculum all'indirizzo: ***jobs@progaming.it***. Un'occasione davvero interessante!





La musica si ascolta... dal polso!

Iriver lancia la sfida all' Ipod di Apple con il nuovo S10

E' ormai palese che la "guerra tecnologica" dei player musicali si sta disputando a colpi di multifunzionalità ma soprattutto... di dimensioni. Con il minuscolo ***S10***, ***Iriver*** si posiziona in prima fila, impressionando anche casa ***Apple*** con un riproduttore audio all'avanguardia, caratterizzato dalle incredibili dimensioni (42 x 30 x 10,8 mm) e dal peso di soli 17,5 grammi. Grazie al cinturino che troverete nella confezione sarà possibile "indossarlo" come un comune orologio... ma decisamente fuori dal comune, con supporto ***Bluetooth***, memoria di 2 GB e un'autonomia di riproduzione di circa 8 ore!

Dalla Germania, la forza delle onde

XX-Stickmate3: MP3 e radio wireless per l'auto

Niente più problemi di cavi o di configurazioni per ascoltare la vostra musica in auto: dalla Germania arriva ***XX-Stickmate3***, un rivoluzionario lettore audio dotato di antenna telescopica a onde radio che permette di trasmettere la musica, in formato MP3 o frequenze FM, direttamente agli altoparlanti della vettura. Il dispositivo è dotato di connessione USB, flash disk e card reader, un comodo display LCD in cui visualizzare le stazioni radio (circa 100 selezionabili) e un telecomando con diverse funzioni per la gestione dei dati.



La nuova videocamera di casa Canon

Riprese e immagini ad altissima risoluzione con HV20

Aprile sarà il mese delle grandi novità nel campo delle videocamere digitali: ***Canon*** ci presenta il suo ultimo modello, la ***HD20***. Tra le caratteristiche principali troviamo la possibilità di registrare in formato ***HDV 1080i,*** una messa a fuoco infallibile grazie ai sensori ***AF***, e uno zoom di 10x supportato dalla tecnologia *Super Range*... il prezzo suggerito è di 1.294 Euro!





Sony si prepara per il PMA di Las Vegas

Saranno presentate le nuove fotocamere della serie Cyber-Shot

Compatte, maneggevoli e ultrafunzionali... sono le nuove fotocamere digitali di casa *Sony*, conosciute con il nome di ***Cyber-Shot***. Questi modelli si sono contraddistinti sul mercato per la vasta scelta di dimensioni e prestazioni: sono infatti suddivise in tre categorie (serie *T*, *H* e *W*) per garantire una definizione che parte da 8 megapixel, fino a raggiungere addirittura i 12,1 megapixel effettivi (come la nuova ***W200***). Ora vedremo se riusciranno anche a conquistare il ***PMA*** di Las Vegas...



Raggiunta la perfezione del suono?

Tutti sbalorditi dall'innovativo sistema Dogma di ClaraVox

Un sistema audio capace di riprodurre una qualità sonora pressochè perfetta? Secondo *ClaraVox* è possibile grazie al nuovo progetto battezzato ***Dogma***. Si tratta di una serie di casse acustiche adagiate su un supporto ad arco gotico, in fibra di carbonio e fibra di vetro. Grazie proprio all'utilizzo di materiali compositi, alla particolare geometria strutturale e agli altoparlanti a cono di cellulosa trattata, il suono risulta pulito ed incredibilmente realistico. Parliamo comunque di un pezzo unico e inimitabile, solo per pochi fortunati: di questi esemplari ne sono stati prodotti... soltanto 99!









DUE FIERE ITALIANE PER GIOCHI E FUMETTI

Empoli e Mantova si tingono di Comics!



■ A cura di Valerio Fusco

Doppio appuntamento per gli appassionati di fumetti, animazione e cosplay! Si sono da poco concluse due manifestazioni interamente dedicate al mondo del divertimento: ***Mantova Comics*** (Palabam, 2, 3 e 4 marzo) e ***Ludicomix*** (Empoli, Palazzo delle Esposizioni, 3 e 4 marzo). Ma partiamo dalla prima che, dopo il successo dello scorso anno, ha conquistato il pubblico con un calendario ricco di eventi e ospiti di rilievo internazionale: a cominciare da ***Brian Michael Bendis***, uno dei maggiori sceneggiatori della ***Marvel*** e noto praticamente a chiunque conosca l'universo dei Supereroi; presenti all'appello anche ***Lee Bermejo*** (di cui vedete la bella illustrazione in alto a destra), il nostrano ***Gabriele Dell'Otto***, autore di ***Secret Wars*** e delle illustrazioni di ***Marvel - La Grande Alleanza***, ***Luca Enoch*** e ***Tito Faraci***. I fan hanno potuto incontrare i loro autori preferiti, impegnati in diverse conferenze dedicate al tema del fumetto. Anche i videogiochi hanno avuto un grande spazio, grazie alla collaborazione con ***Activision*** che ha promosso numerosi contest legati a ***Guitar Hero 2***, oltre a mettere a disposizione dei visitatori numerose postazioni. Immancabili i tornei di RPG e card games, grazie a ospiti come ***Hasbro***, ***Nexus*** e ***25Edition***. Infine, ***Mantova Comics 2007*** ha visto la presenza degli immancabili ***Cosplayer***, che si sono esibiti nel Cosplay Evolution: una sfilata commentata in diretta da presentatori professionisti... Nel frattempo, in Toscana, si è svolta la seconda edizione di ***Ludicomix***. La manifestazione non ha perso la propria vocazione di "Gioco a 360 gradi", con una vasta area dedicata ai GDR, ai boardgames, al modellismo, ai videogame e tanto altro. Molte le postazioni ***PC*** per sfidarsi a ***Counter Strike***, prese d'assalto dai ragazzi presenti in fiera. Divertentissima l'aree retrogaming organizzata da ***Intellevisionworld.com***, dove rigiocare ai titoli che hanno fatto la storia dell'intrattenimento elettronico... inoltre tutti gli ospiti hanno potuto visitare il nostro stand e ricevere una copia omaggio di ***GAME***. Insomma, un divertimento proprio per tutti!























EQUALIZER

La maggior parte dei **SOFTWARE** musicali permette l'**EQUALIZZAZIONE** del suono ma spesso non si riescono ad ottenere i **RISULTATI** sperati. Da che cosa dipende? E come si può intervenire per **RISOLVERE** i problemi?

■ A cura di
Emiliano "Dj Lomu" Grossi

L'errore più comune quando si crea un brano digitale è quello di esagerare con l'equalizzazione; questo processo, che ha la finalità di bilanciare l'intensità degli strumenti, dovrebbe essere utilizzato per correggere piccoli difetti e non per stravolgere interamente le tracce. Equalizzare è molto difficile e bisogna conoscere dettagliatamente le frequenze dei singoli strumenti. Quando si equalizza, infatti, può accadere che gli strumenti possano creare confusione, entrando in contrasto per via di frequenze analoghe. Tuttavia, niente ha valore assoluto: non esiste una regola fissa per equalizzare correttamente perchè occorre considerare che ognuno di noi tende ad esprimere emotivamente la scelta del "colore" dei suoni anche in base al contesto del brano. Per lavorare al meglio conviene procurarsi un buon paio di casse "neutre" (dette monitor audio), in grado di riprodurre fedelmente ciò che realmente viene ascoltato. In questo modo il processo di equalizzazione sarà più preciso e si potranno ottenere risultati davvero molto convincenti.







Effetto: Equalizzazione

Funzione: filtraggio

Si trova: in tutti i software musicali

Disponibile in VST: Sì

MEDIA MONKEY

Lettori MP3, file audio e CD: oggi ascoltare **MUSICA** è più facile ma spesso non si riesce a fare ordine nelle **PLAYLIST**: per questo motivo si stanno diffondendo nuovi **TOOL** che facilitano la creazione di archivi personalizzati...

■ A cura di
Stefano Dicati

Una scimmietta nel *PC*, per fare ordine tra musica e file ***MP3***: parliamo di ***Media Monkey***, un semplice e intuitivo software per la gestione completa delle vostre collezioni multimediali. Il tool nasce con l'idea di fornire tutti gli strumenti necessari per creare playlist, controllando fino a 50.000 brani contemporaneamente senza il minimo segno di rallentamento: molto comodo per chi utilizza spesso lettori ***MP3***. Ma la "*Scimmietta Multimediale*" consente anche di creare CD audio, convertire i brani nei formati più diffusi (***OGG***, ***WMA*** e ***MP3***) e bilanciare l'audio di ciascuna canzone, in modo da mantenere il volume costante anche tra musiche che abbiano intensità molto diverse. E per tutti i collezionisti che sono alla ricerca di informazioni dettagliate, sono state introdotte le etichette digitali, capaci di rilevare sul web tutte le informazioni dei brani in esecuzione; utili anche per creare cataloghi divisi per genere, autore, anno di realizzazione e molto altro... Insomma, la ***Ventis Media*** sembra aver pensato proprio a tutto... *Let's Play*!







GENERE: *Cataloghi multimediali*

DEVELOP: *Ventis Media*

PREZZO: *$ 19,95*

SITO: *www.mediamonkey.com*







USB Finger Mouse: a portata... di dito!

Leggero e compatto, è ideale per i computer portatili

■■■ **E' ultraportatile e basta un dito: si chiama Finger Mouse** e tenta di rivoluzionare il mondo dei Laptop con il suo innovativo sistema di scroll. Si applica sul proprio indice e può essere controllato con il pollice, in modo da sfruttare appieno qualsiasi portatile durante i viaggi. Pesa solo 35 grammi, è molto compatto e rappresenta la soluzione ideale per chi si trova spesso in treno o in aereo. Realizzato dalla ***Brando***, implementa un sistema laser per aumentare la precisione di puntamento, mentre il prezzo risulta estremamente contenuto. Ovviamente ci si domanda se, utilizzandolo a lungo, riesca ad offrire la stessa praticità di un mouse da tavolo: in ogni caso... merita almeno una prova!







Gainward dimezza la GeForce 8800

Una scheda video conveniente ma con ottime prestazioni...

■■■ A volte la potenza di una periferica influenza eccessivamente il suo costo: ne sa qualcosa **nVIDIA**, che a novembre aveva lanciato la serie di schede video **G80**, dotate di ben 640 Mbytes di memoria. Ora arriva questa **Gainward Bliss GeForce 8800 GTS 320 Mbytes**, caratterizzato da una memoria video dimezzata e da un rapporto qualità / prezzo molto conveniente. Le caratteristiche tecniche sono sostanzialmente le medesime delle altre **GTS**: integra 96 **Stream Processors** da **1,2 GHz**, con una frequenza di funzionamento della **GPU** che si attesta sui 550 MHz. E' interessante notare che la **Gainward** è stata la prima azienda a presentare una **GeForce 8800** con una frequenza di clock oltre il limite di default impostato da **nVIDIA**: sicuramente sarà seguita a breve da molti altri produttori...



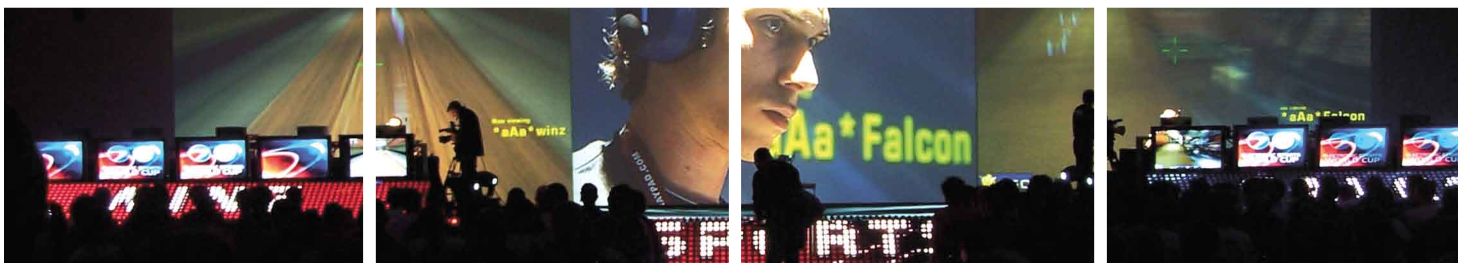




Terratec Headset Master 5.1

Cuffie Multichannel con audio 5.1: l'ideale per i videogame!

■■■ **Se non avete la possibilità di disseminare la stanza di speaker e casse**, fate attenzione a queste **Headset Master 5.1**: cuffie USB studiate appositamente per il PC. Prodotte da **Terratec**, permettono la riproduzione di audio multicanale fino al **5.1** e si adattano alle esigenze di quei videogiocatori che non riescono a districarsi tra la moltitudine di cavi del proprio impianto audio. Non sono comunque cuffie nate per raggiungere standard professionali: la qualità audio è ottima nei videogiochi ma non eccelsa durante la riproduzione di film, a causa dell'assenza quasi totale dei bassi. Il prezzo contenuto rende comunque queste **Headset Master** appetibili per la maggior parte degli utenti: ascoltare per credere!



INIZIANO LE QUALIFICAZIONI AI MONDIALI!

Electronic Sports World Cup 2007: la Coppa del Mondo dei Games ha finalmente preso il via!

■ A cura di Fabrizio Falsetti

Finalmente ci siamo: il Mondiale dei Videogiochi sta per avere inizio e chiunque potrà dimostrare la propria abilità di fronte agli spettatori di tutto il mondo. Parliamo di ***Electronic Sports World Cup***, più comunemente noti con il nome di ***ESWC***, che ogni anno eleggono e premiano i migliori giocatori del pianeta. Dal prossimo 5 all'8 luglio, Parigi ospiterà le attesissime Finali: per accedervi sarà necessario superare le qualificazioni, che porteranno 15 campioni ad affrontare i "colleghi" internazionali. Quest'anno le qualificazioni italiane saranno curate dalla ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** in collaborazione con ***Internet Gaming Entertainment***, attraverso alcune tappe itineranti che costituiranno le eliminatorie preliminari. Le categorie di gioco sono 6: sarà possibile confrontarsi giocando a ***Quake 4***, ***Warcraft III***, ***Trackmania Nations ESWC*** (versione creata appositamente per i Mondiali), ***Pro Evolution Soccer 6*** e, infine, l'immancabile ***Counter Strike***, a cui sarà possibile giocare solo in squadre maschili o femminili. Partecipando alle tappe sarà possibile accedere alle due finali italiane: una per ***PES*** (che si svolgerà a Roma nel mese di giugno) e una per tutti gli altri giochi, che si terrà in occasione del ***PlayExpo*** di Verona (11, 12 e 13 maggio); i migliori giocatori vinceranno il viaggio a Parigi, con la possibilità di conquistare il titolo mondiale... Ma cosa dobbiamo aspettarci da questo ***ESWC***? Dopo cinque anni di successi, sembra proprio che l'importanza di questo evento stia raggiungendo livelli planetari: l'***ExpoPark***, che farà da cornice all'evento, potrà ospitare decine di migliaia di partecipanti, con numerosi show per il pubblico e aree espositive dove provare giochi in anteprima, postazioni multimediali, tornei per gli ospiti e molto, molto altro... il tutto in uno spazio di oltre 12.000 metri quadrati di arene e aree attrezzate. Insomma, i prossimi quattro mesi stanno per diventare decisamente "roventi": se volete diventare i Campioni del Mondo, questa è di sicuro l'occasione che cercavate da tempo... buona fortuna!









COME DIVENTARE UN CAMPIONE DEGLI ESWC...

Volete vincere i Mondiali e conquistare il titolo di "Campione dell'Universo"? Partecipare è semplice: è sufficiente iscriversi ad una o più tappe ***FNIV*** e ***IGE***; ogni settimana si svolgono tornei nelle maggiori città italiane: vincendo è possibile qualificarsi alle finali di ***PES***, che si svolgeranno a giugno a Roma, o alle finali dei giochi su ***PC***, che si terranno a maggio a Verona in occasione del ***PlayExpo***. E se siete impazienti di partecipare, segnate queste date sul calendario: i prossimi appuntamenti sono fissati a Sora per il 25 Marzo, a Roma per il primo Aprile (ma niente scherzi!) e prossimamente anche a Civitavecchia... Per maggiori informazioni potete visitare il sito ***www.fniv.it*** o chiamare il numero ***333 81.99.600***.



UN EVENTO DA VEDERE... E DA GIOCARE!

Gli ESWC possono essere considerati il *Paradiso dei player*: centinaia di postazioni di gioco, arene sterminate di PC e console, migliaia di spettatori e tanto divertimento. Le scorse edizioni hanno registrato la partecipazione record di oltre 100.000 spettatori, senza contare le televisioni e le emittenti che hanno monitorato via satellite gli eventi. E i premi? Oltre al titolo di Campione, ogni vincitore riceverà un simpatico assegno del valore di alcune decine di migliaia di Dollari... avete letto bene! A sinistra potete osservare i vincitori della scorsa edizione: il francese ***Carl***, l'austriaco ***Baiyooor*** e il tedesco ***Gallo***. Niente male eh?

... E IL CAMPIONATO CONTINUA!

Da Bologna a Bari per conquistare lo scudetto di PES 6!

Carnevale si è concluso da poco ma i suoi effetti hanno invaso anche i tornei di ***Pro Evolution Soccer 6***. E Bologna ha festeggiato in maschera quella che è stata definita la ***Carnival Cup***, a cui hanno partecipato oltre cento giocatori tutti rigorosamente... in maschera! Il pub ***Capital Town***, dove si è svolto l'evento, è stato letteralmente preso d'assedio dai players, che si sono affrontati per vincere un ***Nintendo Wii***, un navigatore satellitare e un impianto audio per PC. I tre campioni della giornata hanno ricevuto in omaggio una targa ricordo dell'evento, mentre gli altri partecipanti si sono consolati con i gadget e gli energy drink offerti da ***Atomic***. Menzione speciale per il giocatore ***Gravedigger***, che ha conquistato il titolo di Miglior Maschera con il suo travestimento... da mucca! Il torneo di ***PES*** non si è comunque esaurito qui: ad Acquaviva delle Fonti, in provincia di Bari, ottanta giocatori si sono dati appuntamento per disputare match serrati all'ultimo goal; da segnalare l'eliminazione dell'idolo locale ***Simone "Pegasus" Sansone*** da parte di ***Domenico "Pavel" Carlucci***, che ha interrotto la corsa alla finale del suo avversario in una partita praticamente perfetta. Nella competizione finale si sono affrontati il napoletano ***Aiolos*** e il tarantino ***Achtung Baby***: a prevalere è stato il primo, conquistando l'ambito monitor TV da 19". Non finisce qui comunque: il Campionato di **PES** continuerà il 25 marzo a Sora, in provincia di Frosinone (la tappa è valida anche per gli ***ESWC***), e a Casamassima, in provincia di Bari. Seguirà una tappa a Milano (1 aprile) e due a Roma (1 e 15 aprile), entrambe valide per qualificarsi agli ***ESWC***. La stagione del calcio virtuale è ormai entrata nel vivo...

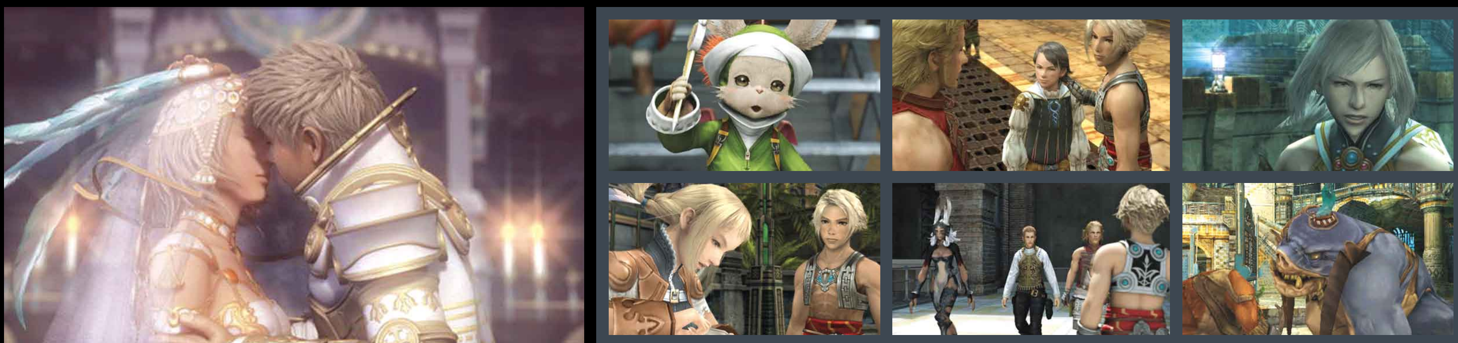
ERRATA CORRIGE: Nello scorso numero abbiamo segnalato la collaborazione tra ***FNIV*** e ***Pes League***, inerente all'acquisto della licenza ufficiale ***ESWC***; in realtà la collaborazione è stata stipulata tra ***FNIV*** e ***IGE*** (***Internet Gaming Entertainment***).







Publisher: Square Enix | Developer: Square Enix | Genere: RPG | Giocatori: 1



FINAL FANTASY XII

Un'altra pagina di Storia è stata scritta da Square-Enix: dopo cinque anni arriva l'ultimo capolavoro!





IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

E' passato tanto tempo dall'ultima storia che *Square-Enix* si apprestava a raccontarci sulle note di quella famosa frase: "*Listen to my story*"... quasi cinque anni indelebili ci separano da ***Final Fantasy X***. Cinque anni di meritata attesa e di intenso lavoro per realizzare l'ultima fantasia dedicata alla compagna di avventure della vecchia generazione, la ***PS2***. ***Final Fantasy XII*** si identifica immediatamente come un vulcano di emozioni e realizzazioni tecniche di massimo livello; dopo averlo toccato con mano vi assicuro che ogni singolo minuto di attesa e di sviluppo è stato veramente ben speso. ***Square-Enix*** dopo anni di storie epiche riesce ancora a stupire, e questa volta in modo del tutto inaspettato, cambiando radicalmente le basi dei suoi precedenti titoli.

La trama è decisamente più complessa e misteriosa degli altri titoli ***SE*** e fa perno su punti chiave che vengono svelati pian piano durante il gioco; ***FFXII*** ci terrà incollati allo schermo entusiasmandoci dalla presentazione al finale. Vero cambiamento di questo titolo è il sistema di combattimento: in qualche modo è simile a quello implementato su ***Final Fantasy XI***, noto ***MMORPG***, ma con qualche novità che compete il modo di scandire i turni. Innanzitutto niente più combattimenti casuali: i mostri appariranno sullo schermo e sarà possibile evitarli. Una volta selezionato il bersaglio il nostro attacco sarà completo: a seconda della velocità dell'arma che possediamo continueremo ad attaccare con un preciso intervallo di attesa tra un colpo e l'altro; decideremo di scappare o, nell'ipotesi peggiore, saremo sconfitti. Questo sistema di battaglia è conosciuto con il nome di ***Active Dimension Battle***: qualsiasi azione intraprenderemo richiederà un certo tempo di caricamento prima di essere effettuata, dalle magie fino ad arrivare agli oggetti. Come in tutti gli altri capitoli della serie, tuttavia, il filo conduttore risulta delineato da alcune vecchie conoscenze presenti in tutti i capitoli. Una di queste è rappresentata dalle evocazioni (ribattezzate ***Espers***) ispirate ai dodici segni zodiacali. Altro importante ritorno è quello delle ***Limit Break***, chiamate ora ***Apoteosi***: oltre ad avere effetti devastanti, come sempre, si divideranno in tre tipi diversi e sarà possibile combinarle con gli altri personaggi dando vita a sequenze spettacolari. Con certezza vi dico che è giunto di nuovo il tempo di chiudere fuori la realtà e di volare verso la nostra ultima *Fantasia*.









Valutazione |	Final Fantasy XII	| PS2
GRAFICA 94	**GIOCABILITA'** 95	
+ Pochi o nessuno sono riusciti a fare di meglio su PlayStation 2	+ Sistema di gioco rivoluzionato + Combattimenti più interattivi	
SONORO 92	**LONGEVITA'** 97	
+ La nuova "Kiss me Goodbye" è un brivido lungo la schiena!	+ Oltre 60 ore di gioco per terminarlo senza scoprire alcun extra...	
Il migliore di tutti i tempi!	||| GLOBALE 95 |||	

www.finalfantasyxii.com | CARATTERISTICHE: Supporta Surround, Dolby Pro Logic II, Memory Card | ONLINE ☐

Giocatori: 1 - 14 | Genere: Guida | Developer: Namco Bandai | Publisher: Namco Bandai





RIDGE RACER 7 (VERSIONE IMPORT)

Namco e Bandai oltrepassano i limiti di velocità con il settimo capitolo della decennale saga di corse









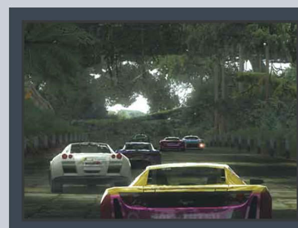
IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Una tradizione ha sempre contraddistinto il lancio delle nuove console *Sony*: la presenza, nella *line-up*, dell'ormai leggendario ***Ridge Racer***. Ci dispiace però aver constatato come gli ultimi titoli della serie non si siano dimostrati all'altezza dei primi capitoli usciti sull'ormai antica ***PSX***; quel mix perfetto di pura e godibilissima giocabilità arcade si è andato smarrendo soprattutto nei capitoli di seconda generazione. Questa settima edizione nasce sotto la stella della speranza, una speranza che risiede nelle mani degli sviluppatori ***Namco*** chiamati a far resuscitare su ***PlayStation 3*** quel capolavoro che appassionò milioni di giocatori. Una volta scesi in pista, si nota immediatamente come lo stile classico del titolo sia rimasto invariato, soprattutto è evidente come la derapata sia sempre un elemento essenziale per la vittoria in gara; riuscire in tale esibizione garantirà il graduale riempimento della barra dedicata alla *Nitro* (divisa in tre serbatoi), utile ovviamente per guadagnare o recuperare terreno nei confronti degli avversari. Una piccola novità che gli sviluppatori hanno inserito in ***RR 7*** rispetto al suo precedente capitolo apparso su ***Xbox 360***, risiede nella possibilità di sfruttare l'effetto scia una volta posizionati dietro un auto rivale: tale opzione garantisce l'aumentare della velocità grazie alla minore resistenza che il veicolo incontra, sfruttando il favore del vento. In ogni caso per i novizi è presente il tutorial, dove si potranno imparare le basi per una conoscenza delle principali manovre su strada. La capacità nell'evitare ogni minimo contatto con le vetture avversarie è fondamentale: cozzare con un rivale provoca un sensibile rallentamento dell'andatura. Scordatevi comunque ammaccamenti o scontri spettacolari in stile ***Burnout***: qui le auto rimangono in perfette condizioni anche dopo urti pesanti. Siamo sicuramente delusi dal risultato finale: peccato, perché le basi e le capacità c'erano tutte, ma si sono infrante sul muro della scarsa applicazione nel migliorare e aggiornare un titolo che necessitava un restyling più completo e curato. Sarà per la prossima volta... ma intendiamoci, siamo clementi solo perché la ***PlayStation 3*** è ai nastri di partenza...







DIVERSE MODALITA' PER FONDERE L'ASFALTO!

Tra le modalità presenti troviamo la competizione semplice, in cui gareggeremo contro una sola vettura e dove i migliori tempi saranno salvati nella classifica online, la carriera, dove saremo chiamati a vincere contro ogni avversario sui 21 tracciati presenti e l'immancabile multiplayer, sfruttabile in split screen e in rete fino a 14 giocatori.

Valutazione |	Ridge Racer 7	| PS3
GRAFICA 75	**GIOCABILITA'** 83	
+ Buona se sfruttata in 1080p - Non impressionante	+ Derapare è divertente... - ... ma alla lunga può annoiare	
SONORO 76	**LONGEVITA'** 80	
+ Giusta scelta dei brani - Commentatori deprimenti	+ Corpose le modalità presenti - Scarsa profondità	
Spegnete pure i motori!	||| GLOBALE 77 |||	

ONLINE ☑ | CARATTERISTICHE: Supporta Dolby Digital 5.1, Memory Card | www.namcobandaigames.com/games/ridgeracer7



EXCITE TRUCK

Bestioni a quattro ruote su tracciati fuori da ogni legge fisica: ora anche il Wii ha il SUO gioco di guida!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Iniziamo subito con un mea culpa... ebbene sì, mi sento di rendere pubbliche le perplessità che nutrivo, vista la particolare struttura del nuovo pad concepito da ***Nintendo***, nei titoli di stampo automobilistico che il ***Wii*** avrebbe ospitato. Certo, i precedenti non sono stati incoraggianti (vedi ***Need For Speed: Carbon***, ***GT Pro Series***, ecc.), ma evidentemente scoraggiarsi è stato un atteggiamento prematuro e, pronto a smentire le mie avventate incertezze, è arrivato lo splendido ***Excite Truck***, gioiello di stile grafico e, soprattutto, concentrato di pura giocabilità. Il titolo ***Monster Games*** è stata una piacevole sorpresa che, a dirla tutta, ha coinvolto non solo me ma gran parte della redazione, pronta ora a ricredersi in merito alle infinite possibilità di questo nuovo modo di concepire il divertimento, anche in progetti apparentemente difficili da associare al rivoluzionario pad della macchina ***Nintendo***. Ma ora vediamo nel dettaglio cosa offre questo ***ET***: va anzitutto evidenziata la natura del titolo, che si dimostra un racing game prettamente arcade, dove la veridicità degli eventi e la fisica delle automobili vengono volontariamente messe da parte per dare spazio ad un interpretazione frenetica e priva di fondamenta realistiche. Amanti delle simulazioni cambiate pagina, qui ogni azione sarà concepita per garantire il massimo del divertimento e dell'immediatezza, senza dover affrontare elaborazioni particolarmente complicate prima di fronteggiare un tracciato. Nel corso della gara verremo deliziati da power up in grado di rendere la corsa oltremodo eccitante. Passando attraverso i suddetti punti, il terreno muterà in tempo reale cambiando drasticamente le fattezze della strada. Non mi resta che consigliarne l'acquisto a tutti coloro che sono alla ricerca di un gioco frenetico, immediato e graficamente appagante... non lasciatevelo sfuggire!









IL NINTENDO WII AFFILA GLI ARTIGLI !!!

Finalmente assaporiamo su ***Wii*** un dettaglio grafico di spessore che mostra gli ottimi standard raggiungibili dalla nuova console: tracciati spettacolari, effetti di luce ottimamente rappresentati, auto massicce e splendidamente caratterizzate sono a testimonianza di un quadro scenico di elevata fattura. Adesso possiamo ben sperare sulla realizzazione dei futuri titoli...

Valutazione	Excite Truck	Wii
GRAFICA 87	GIOCABILITA' 85	
+ Si avvicina molto alla nextgen + Ambienti tecnicamente incisivi	+ Immediata e divertente + Ottima risposta dei comandi	
SONORO 70	LONGEVITA' 80	
- Decisamente sottotono + Alcuni effetti sono gradevoli	+ Tanti tracciati e mezzi sbloccabili - Scarso in multiplayer	
Siamo fuori per i fuoristrada!!!	GLOBALE 83	



La splendida struttura grafica in cel-shading soddisferà anche gli occhi dei più esigenti: il mondo di ***Okami*** è stato ricreato con uno stile che immergerà il giocatore in un vero e proprio dipinto, apparentemente sviluppato su carta filigranata, contraddistinto da colori fortemente "*pastellosi*". L'effetto complessivo è a dir poco affascinante e sbalorditivo!

OKAMI

Clover Studio dipinge davanti ai nostri occhi un'avventura indimenticabile dall'irresistibile sapore orientale!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 2

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

In questi tempi in cui milioni di poligoni affogano i nostri occhi, c'è ancora tempo e spazio per un po' di "*poesia videoludica*", affascinante e dirompente nelle sue forme meno ortodosse se confrontate con il resto delle produzioni che ci circondano, ma allo stesso tempo irresistibilmente attraente. Ancora una volta questo concentrato di manifesta originalità ci viene offerto dalle menti geniali di ***Clover Studio*** (autori del magnifico ***Viewtiful Joe***) che con ***Okami*** confermano più che mai la loro capacità nel confezionare capolavori di stile. In questo caso saremo chiamati ad interpretare la *Dea del Sole*: ***Amaterasu*** che, per difendere lo splendore del suo paesaggio dall'avvento delle tenebre, è costretta a materializzarsi sotto forma di uno splendido lupo bianco. Saremo chiamati ad esplorare paesaggi fiabeschi dove colori e forme si fonderanno in un armonico quadro di puro linguaggio stilistico. Durante il corso dell'avventura ***Clover*** ha pensato bene di variare le fasi di gioco, inserendo elementi esplorativi, fasi di combattimento (rigorosamente in tempo reale) e crescita del personaggio, riferendosi fortemente allo stile "*Zeldiano*" made in ***Nintendo***. L'innovazione che caratterizza il gioco va individuata nel "***Celestial Brush***", una particolare abilità che ci darà l'opportunità di "sospendere" l'azione di gioco ed intervenire direttamente sulla struttura del livello attraverso l'uso di un pennello; quest'utlimo ci sarà utile in diverse occasioni sia offensive che strategiche, in particolare le azioni ragionate saranno divertenti e sempre varie. Vi trovate costretti a superare un enorme burrone? Semplice! basterà disegnare su schermo il ponte che vi garantirà il passaggio all'imminente area di gioco. la ***PlayStation 2*** ci dimostra ancora una volta le sue enormi capacità, soprattutto se messa nelle mani giuste, regalandoci un ennesimo capolavoro di stile e originalità in grado di emozionare i giocatori di tutto il mondo. ***Okami*** è pronto a raggiungere i vostri schermi... dategli l'opportunità di spingersi verso i vostri cuori. Consiglio di ***GAME***!









Valutazione	Okami	PS2
GRAFICA 95	GIOCABILITA' 91	
+ Semplicemente unica... mai visto nulla del genere su PS2!	+ L'idea del Celestial Brush rivoluziona il gameplay	
SONORO 84	LONGEVITA' 90	
+ Colonna sonora originale e di grande impatto	+ Storia longeva e ricca di missioni secondarie	
Una vera opera d'arte!!!	GLOBALE 93	



ROGUE GALAXY

La galassia di Level-5 è finalmente pronta per essere esplorata: arriva l'RPG che tutti attendevamo!

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

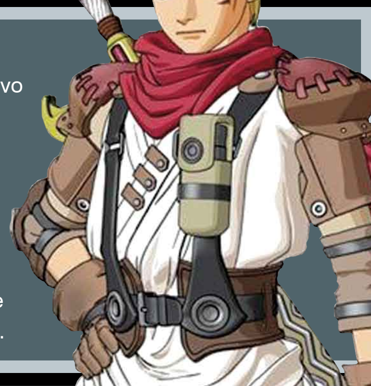
A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Negli ultimi mesi una società di sviluppo si è distinta fra tutte le altre, concatenando una serie di prodotti assolutamente di alto livello, confermandosi sempre più maestra nella programmazione degli ***RPG***. Stiamo parlando dei ***Level-5*** che, partita in sordina con l'uscita di ***Dark Cloud***, è emersa a distanza di pochi mesi confezionando perle di rara bellezza videoludica come ***Dark Chronicle*** e l'immenso ***Dragon Quest VIII***. Non poteva mancare la ciliegina sulla torta e anche in questo caso le nostre aspettative si sono concretizzate e materializzate sotto forma del qui presente ***Rogue Galaxy***, ennesima prova di forza che dimostra l'ormai conclamato successo che questi ragazzi stanno ottenendo e meritando. Questa nuova avventura seguirà le vicende di un gruppo di pirati spaziali (andremo, infatti, a spasso lungo sistemi stellari utilizzando un galeone!), capitanato dal buon ***Jaster***, un ragazzo con un sogno nel cassetto: esplorare la galassia! Ovviamente non mancheranno magie, armi customizzabili e attacchi speciali, che andranno ad impreziosire la varietà degli scontri rendendoli oltremodo strategici, competitivi e soprattutto divertenti. Durante l'avventura ***Rogue*** e company affronteranno numerosi livelli, disegnati con stile e carattere: ogni pianeta che esploreremo regalerà ai giocatori momenti d'idilliaco piacere visivo (si passerà da afosi deserti, a foreste piene zeppe di particolari e molto altro ancora), confermando così l'ottima levatura artistica già mostrata in precedenza dagli sviluppatori. Nel complesso il titolo ***Level-5*** si dimostra una valida alternativa nel mare degli ***RPG*** disponibili su ***PS2***; per la versione europea purtroppo bisognerà ancora attendere almeno fino all'arrivo della prossima estate.

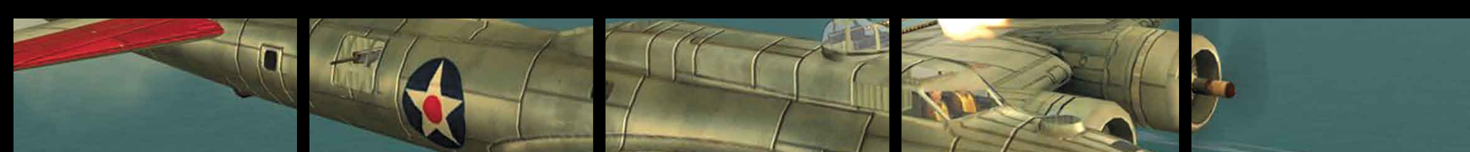


A SPASSO NELLO SPAZIO!

Le vicende narrate prendono il via quando il pianeta nativo del nostro protagonista viene attaccato da un'enorme bestia, affiancata da altre creature intenzionate a sterminare la civiltà. ***Jaster***, sconvolto dalla situazione, si scaglia contro i nemici affrontandoli senza alcun timore e conquistando il rispetto e la fiducia di ***Simon*** e ***Steve***, due membri ufficiali dei pirati spaziali di ***Dorgengoa***. Ha così inizio l'avventura nello spazio dei nostri eroi, che si dipanerà attraverso l'esplorazione di misteriosi pianeti.



Valutazione	Rogue Galaxy	PS2
GRAFICA 94	+ Scenari pazzeschi e personaggi splendidamente realizzati	
GIOCABILITA' 85	+ Sistema di combattimento veloce e divertente	
SONORO 78	+ Effetti e musiche carine... - ... ma si poteva fare di più	
LONGEVITA' 88	+ Storia lunga e piena di extra + Tante location da scoprire	
Semplicemente... Galattico!	GLOBALE 86	



BATTLESTATIONS: MIDWAY

"Attenzione... nemico a ore 12!": Eidos miscela strategia e azione in una nuova simulazione aereonavale



DISPONIBILE ANCHE PER:
PC

A cura di: Eugenio "Bytescruncher" Vitale

La serie di titoli ispirati al conflitto mondiale più grande di tutti i tempi sembra non avere mai fine. Alcuni di essi, tuttavia, riescono ad essere innovativi e di grande impatto: ***Battlestations: Midway*** di ***Eidos*** è senz'altro uno di questi. La storia è ambientata durante il "Giorno dell'infamia" (l'attacco di ***Pearl Harbor***) e prosegue attraverso questo periodo storico con una linea tattica mai giocata e vista prima d'ora. La battaglia che affronteremo, infatti, sarà sviluppata su più fronti inerenti all'aeronautica militare, tutti ben costruiti e ottimi nella loro struttura. Stiamo parlando di un titolo che eccelle come gioco di aeronautica, come gioco di sottomarini, come gioco di battaglia navale, come gioco di azione ed infine come gioco strategico. Insomma una creazione multilaterale che sicuramente appassionerà una vasta fetta di utenti. A primo impatto si potrebbe pensare di avere a che fare con un titolo lento, dove la nostra portaerei resterà in mare a vegetare per ore. La realtà delle cose è invece totalmente diversa: ***Battlestations Midway*** è simile ad un veloce e vasto incontro di scacchi, dove sovrane si ergono tattica ed abilità nel gestire le nostre risorse, che riusciranno ad immergerci in una eccitante ed irripetibile esperienza. Nonostante la campagna in sigle player sia ben gestita e divertente, il multiplayer si eleva a ben altri livelli: cooperare con una flotta attraverso il sistema *Live* e comandare le proprie navi, aerei e sottomarini verso la vittoria è decisamente entusiasmante. ***Eidos*** ci stupisce anche con numeri decisamente impressionanti, non solo per i giocatori su mappa (da 2 a 8), ma anche per le oltre 100 unità che possono essere da loro comandate. Ancora una volta il *Live* ci proietta in una dimensione di gioco unica e propria di ***Xbox 360***. In conclusione il titolo non è affatto un buco nell'acqua, anzi è decisamente una corazzata di idee ben sviluppate, realizzazioni tecniche interessanti e sistemi incredibilmente curati; insomma un titolo che non dovrebbe mancare nella collezione di nessun appassionato...



LA GUERRA... DEI POLIGONI!

BM fu annunciato diverso tempo fa per console e ***PC*** di vecchia generazione e infine trasportato su di un nuovo progetto dedicato alle macchine nextgen. Questo cambio improvviso di rotta è facilmente riscontrabile nel comparto grafico: in alcuni casi eccelle con incredibili livelli di dettaglio, in altri le texture, le illuminazioni e i colori sembrano realizzati con poco spessore.

Valutazione	Battlestations: Midway	Xbox 360
GRAFICA 72	+ Dettagliata in alcuni frangenti... - ...scarna in altri!	
GIOCABILITA' 84	+ Gameplay unico e divertente... - ...ma non per tutti	
SONORO 80	+ Coinvolgente e ben sviluppato - Tediose le voci	
LONGEVITA' 80	+ Campagna abbastanza longeva + In Live non teme rivali	
La perfetta stazione di guerra	GLOBALE 82	

FLASH REVIEW  WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Sony Online / **Genere:** MMORPG / **Giocatori:** 1 - ?

VANGUARD: SAGA OF HEROES





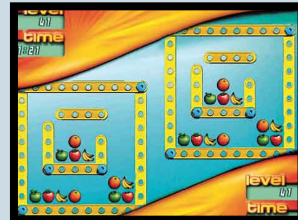
Vanguard* è forse l'unico *MMORPG* in grado di contrastare il dominio di *World of Warcraft*.** L'universo di ***Telon è affascinante ed è stata riposta massima cura nella caratterizzazione delle razze e nella definizione del sistema di gioco che appare classico ma efficace. L'esperienza ludica che questo titolo offre è matura e completa oltre ogni aspettativa. Qualunque siano i vostri gusti in fatto di ***MMORPG***, non possiamo che consigliarvi un giro su ***Vanguard***... non ve ne pentirete!

PC CD ROM | **VOTO** >> >> >> >> | WoW, comincia a tremare! | **9.0**

Publisher: Play It / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1 - 2

SUPER FRUITFALL





Super *Fruit Fall* è un puzzle game di stampo classico. Compito del giocatore è quello di ruotare il quadro di gioco in modo da far cadere i frutti disposti per il livello: accumulando figure dello stesso tipo queste svaniscono. Se già il gameplay del prodotto ***System 3*** sembra essere molto esiguo per un titolo ***Wii***, una grafica troppo semplicistica, uno scarso numero di livelli ed una ripetitività di fondo rendono il prodotto poco attraente. Per gli appassionati del genere, meglio la versione *Mobile*.

Wii | **VOTO** >> >> >> >> | La frutta non è ancora matura! | **3.5**

Publisher: Focus Home Int. / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1 - ?

TRACKMANIA UNITED

Piste al limite dell'assurdo, velocità folli ed un parco macchine immenso: ***Trackmania Unlimited*** è una compilation che raccoglie ed aggiorna i sei capitoli del racing game arcade per eccellenza, inserendo un ottimo programma di gestione delle opzioni online. Siamo certi che questa uscita (anche grazie al prezzo ridotto) saprà riunire attorno a sé moltissimi giocatori di ogni tipo e dar vita ad emozionanti sfide, lotte serrate in classifica, lavori creativi e comunità attivissime.

PC CD ROM | **VOTO** >> >> >> >> | Nessuna legge di gravità! | **8.0**





Publisher: Capcom / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

GOD HAND

God Hand* è un particolare action game.** Molto vicino ad un picchiaduro a scorrimento, è un prodotto che, per essere apprezzato, richiede un senso del gusto raffinato ed una buona conoscenza di anime e videogiochi dei tardi anni novanta. Un comparto tecnico carente a tratti (pessime le ambientazioni, buone le animazioni), bilancia un gameplay davvero profondo, un sistema di combo esaltante e un alto grado di sfida. Riservato agli ***Hardcore Gamer.

PS2 | **VOTO** >> >> >> >> | La mano di Dio... fa male! | **7.5**





Publisher: Atari / **Genere:** Avventura / Piattaforme / **Giocatori:** 1

ARTHUR E I MINIMEI





Parliamo di un classico adventure game, con immancabili sezioni dedicate al *puzzle solving* ed una marcata attenzione per i combattimenti (non troppo complessi). Stranamente per un *Tie In* la grafica e il sonoro del titolo sono qualitativamente superiori alla media. Ovviamente il target a cui il prodotto è diretto comprende anche e soprattutto giocatori non navigati, ed è così che il titolo deve venire a patti con una generale facilità di enigmi ed una estrema leggerezza delle fasi d'azione.

MULTI | **VOTO** >> >> >> >> | Degno del film di Besson | **7.0**

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1

ROCKY BALBOA





L'emozione di rivivere la storia di *Rocky*, dai suoi esordi fino agli episodi narrati nell'ultimo film, in un titolo pugilistico per ***PSP***. Purtroppo, a cominciare dal motore grafico, passando per gli stili dei diversi pugili, ***Rocky Balboa*** non risulta essere adeguatamente curato. La sensazione di esser di fronte ad una versione riveduta e corretta di ***Rocky Legend*** fa storcere un po' il naso. Chicca per i fan è la presenza di filmati e brani musicali tratti dalle pellicole cinematografiche originali.

PSP | **VOTO** >> >> >> >> | "Ti spiezzo in due... il gioco!" | **6.5**

CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco





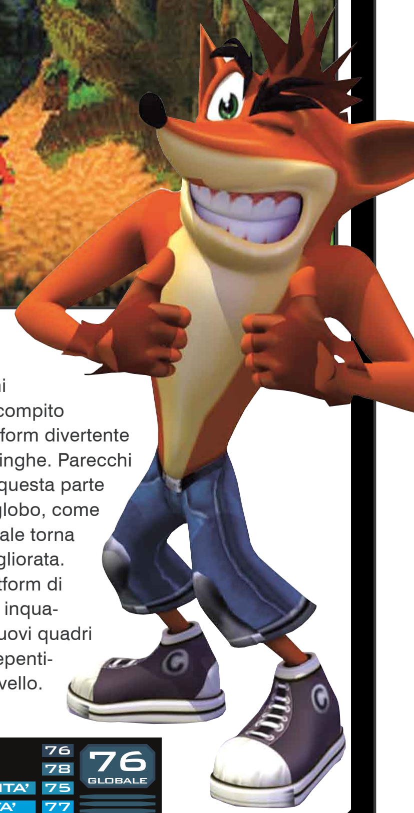


Publisher: Sony / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1

CRASH BANDICOOT 

La famosa guerra dei videogiochi anni '90, iniziata svariato tempo prima dalle mitiche *Nintendo* e *SEGA*, indusse la neonata *PSX* di *Sony* a cercare un personaggio di punta capace di garantire buoni incassi e fama, almeno per iniziare con il piede giusto. In quegli anni le avventure di ***Mario*** e i folli percorsi di ***Sonic***, rubavano la scena sia in termini economici che in quelli ludici, lasciando le briciole alle altre software house. Fu così che in casa ***Sony*** venne l'idea di affidare il compito di mascotte ad un buffo marsupiale chiamato per l'occasione ***Bandicoot***. Il successo fu strepitoso: milioni di vendite per un platform divertente e allo stesso tempo bello da vedere: fece spalancare del tutto le porte verso la lotta infinita per la leadership delle console casalinghe. Parecchi seguiti sono stati prodotti e ottime votazioni hanno fatto da cornice al titolo, anche se dobbiamo ammettere che da dieci anni a questa parte questo simbolo è miseramente decaduto. La ***PSX*** è diventata ***PS2*** e fior di giochi hanno reso celebre l'icona ***Sony*** in giro per il globo, come dire: con ***Bandicoot*** o no, il successo ormai è arrivato! Così, dopo tanto tempo lontano dai campi di gioco, il simpatico marsupiale torna a farci visita sullo schermetto lcd della ***PSP***, con la sua vecchia avventura, rivista e migliorata. Dobbiamo ammettere che un gioco prodotto nel 1996 non può competere con un platform di adesso, ma il buon lavoro svolto dalla ***Naughty Dog Software*** evidenzia vari cambi di inquadrature: parecchie aggiunte grafiche che fanno da sfondo ad un completo first-rate, nuovi quadri nascosti e altrettante gemme celate nei più angusti angoli di gioco. Inoltre il cambio repentino di ambienti e di obiettivi, garantisce nuova linfa ad un gioco sicuramente di buon livello. L'impatto audio resta uno dei punti forti: melodie ed effetti jingle vi accompagneranno amabilmente nell'avventura. Il gameplay è più veloce è assai semplice, visto che nasce da un gioco che muoveva i suoi passi sul pad della ***PSX***. Seppur non esente da difetti, ***Crash Bandicoot*** rimane una pietra miliare del genere che merita di essere posseduta ad ogni costo.

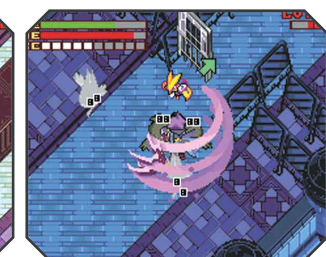




GRAFICA	76
SONORO	78
GIOCABILITA'	75
LONGEVITA'	77
GLOBALE	76









Publisher: Konami / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 4

LUNAR KNIGHTS 

Una delle Software house più attive nell'ultimo periodo è senza dubbio la *Konami*. Forte della propria decennale esperienza in quasi tutti i campi, l'azienda giapponese si presenta al nutrito pubblico del *Nintendo DS* con lo spettacolare *RPG Lunar Knight*. La storia di questo titolo va ricercata nel passato del mitico ***GBA***: siamo di fronte all'aggiornamento ufficiale delle avventure di ***Boktai*** sul portatilino ***Nintendo***. Le vicende narrate sono state completamente riscritte ma la struttura base del prodotto è rimasta quasi la medesima del capitolo precedente.

Il protagonista stavolta si chiama ***Lucian***, un prode assassino di vampiri che maneggia una graziosa quanto letale spada. I vampiri sono le creature che hanno assunto il potere sul pianeta ed hanno protetto il mondo con un falso cielo, in modo da prosperare in gran segreto e far valere il loro malvagio potere ancora per molto tempo. Il nostro protagonista (come suggerisce il titolo del gioco), viene potenziato principalmente dall'energia sprigionata dalla luna, pertanto il vostro potere aumenterà quando le tenebre invaderanno i quadri ed i vampiri si faranno vivi maggiormente. La grafica è stazionata a livelli non eccelsi con personaggi e nemici disegnati in stile fumettoso e colorato ma che purtroppo non fanno gridare "al miracolo". Il punto più valido lo offre senza dubbio il gameplay: comandi spettacolari e immediati colpiscono il giocatore fin da subito, mentre l'opzione del microfono, usata per attirare o distrarre i nemici, si è rivelata un'ottima pensata per il sommo tripudio dei fan della saga. Tantissimi livelli, buona tecnica e la possibilità di darsi battaglia fino a 4 player per parecchie ore di sommo divertimento... "*The sun is in yours hands*" recitava il sottotitolo del primo ***Boktai***... ora, con ***Lunar Knights***, siamo lieti di poter dire "*The moon is in yours hands*"!

GRAFICA	79
SONORO	83
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	80
GLOBALE	82



YOUR MOBILE
LA RUBRICA SENZA SCATTO ALLA RISPOSTA



MOTOROLA Z3 RIZR



Un altro modello della fortunata serie RIZR: solido, funzionale ed economico

Incredibilmente sottile! E' questa la caratteristiche che salta subito all'occhio osservando il ***Motorola Z3 RIZR***. Grazie a materiali come il magnesio e il vetro temperato è stato possibile ridurre lo spessore fino a 16 millimetri, garantendo comunque un'ottima solidità e un design elegante. Per essere un cellulare di fascia economica è dotato di buone funzionalità: vivavoce, fotocamera integrata da 2 megapixel, memoria espandibile da 20 MB, batteria al litio (che garantisce un'autonomia di 400 minuti in conversazione) navigatore *WAP* 2.0 con modem integrato, lettore multimediale e tantissimi giochi in java precaricati. La scocca a scorrimento nasconde la tastiera principale, presentando comuque all'esterno i tasti essenziali di navigazione: un tocco di stile davvero niente male!

SITO UFFICIALE:
www.motorola.com/it

DIMENSIONI: 106 x 46 x 16 – **PESO:** 115 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 176 x 220 pixel / 262.144 colori / TFT – **MEMORIA:** 20 MB espandibile con MicroSd – **CONNETTIVITA':** Bluetooth, USB – **CARATTERISTICHE:** fotocamera, mms, suonerie polifoniche

NOKIA N93i



Design da urlo e una miriade di funzioni: ecco l'ultimo gioiello prodotto dalla società finlandese!

Il *Nokia N93i* è l'ultimo nato della famiglia *NSeries* ed è una rivisitazione dell'***N93*** già in commercio. Si rimane immediatamente folgorati dal fantastico design a conchiglia. Il sistema operativo è il ***Symbian 9.1*** e supporta le reti ***UMTS*/*GSM***, connettività ***EDGE*** e ***GPRS***, ovvero quanto di meglio ci sia in giro. Il display interno è un *TFT* da 2,4 pollici con una risoluzione di 240 x 320 pixel con 262.144 colori. La dotazione è veramente notevole: *Bluetooth* e infrarossi, vivavoce integrato, gestione diretta della posta elettronica, suonerie polifoniche, lettore MP3 e radio FM. Fortunatamente è dotato di memoria espandibile tramite uno slot ***MiniSD Card***, che risulta indispensabile qualora si desideri sfuttare appieno le qualità di questo cellulare. Il fiore all'occhiello è la fotovideocamera: 3.2 megapixel, lenti ottiche firmate ***Carl Zeiss***, zoom ottico 3X e flash integrato, che permettono la realizzazione di filmati in una qualità pari a quella... di un DVD!

SITO UFFICIALE:
www.nokia.it/

RETE: Dual Mode UMTS/GSM – **PESO:** 163 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240 x 320 pixel / 16 milioni di colori / TFT 2.4 pollici – **MEMORIA:** 50 MB di memoria integrata, scheda da 1 GB inclusa – **CONNETTIVITA':** Bluetooth / IrDA / Wi-Fi – **VIVAVOCE:** Integrato – Radio FM

MOBILE NEWS
The Latest News From The World

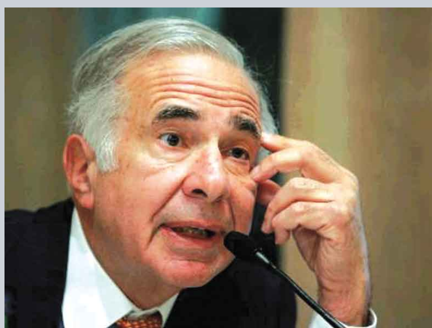


Tariffe di ricarica? Basta!
Modificata l'anomalia tutta italiana

Dallo scorso 5 marzo sono stati eliminati i costi aggiuntivi sulle ricariche telefoniche. Secondo le associazioni dei consumatori, questa "tassa extra" ha fruttato alle compagnie telefoniche circa 1,8 miliardi di euro l'anno. La preoccupazione di molti era il possibile rialzo applicato ai costi di chiamata: ma viste le pressioni delle authority e dei consumatori sui principali operatori, questa prospettiva è da escludere. Insomma, l'Italia torna in linea con l'Europa...

Icahn vuole Motorola

Il miliardario *Carl Icahn* vorrebbe investire in *Motorola* acquistandone le azioni per un ammontare di due miliardi di dollari. Pur essendo l'undicesimo azionista del gruppo americano, ***Icahn*** sembra seriamente intenzionato ad effettuare una scalata al vertice del secondo produttore mondiale di telefonia mobile.



Namco conquista l'Apple iPhone
Procede lo sviluppo di videogame per la nuova piattaforma



In un'intervista rilasciata in questi giorni, *Scott Rubin*, vice presidente di ***Namco Networks***, ha affermato che la software house giapponese svilupperà appositamente per la ***Apple*** alcuni videogiochi in esclusiva per ***iPhone***. Ovviamente si è ben guardato dal rivelare i titoli dei videogame in questione, che dovrebbero essere già precaricati nella memoria del nuovo gioiello della casa di *Cupertino*.

MOBILE GAMING
Tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

ORCS & ELVES

Annunciato in Europa da ***Electronic Arts,*** il pluridecorato ***Orcs & Elves*** si presenta come un eccitante gioco di ruolo fantasy in prima persona. Creato da ***id Software*** (che ricordiamo per ***Doom RPG***) e ***Fountainhead Ent,*** il gioco vi proietterà in un' antica roccaforte infestata da bestie leggendarie e tesori nascosti. Una vera pietra miliare nella telefonia mobile.

VOTO >>> 93





SAINTS ROW

Proprio come in ***GTA***, ***Saints Row*** vi immedesimerà nei panni di un perfetto delinquente che dovrà guadagnarsi il rispetto di tutte le bande della città completando diverse missioni per conto di boss malavitosi. Furti, rapine e distruzione sono all'ordine del giorno per un gameplay vario e divertente; sarà anche possibile personalizzare le armi e i veicoli...

VOTO >>> 86

PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLAND

Publisher: Nokia / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 6

Chi è appassionato di ricostruzioni storiche ed in particolare della Seconda Guerra Mondiale non si sarà fatto sfuggire di certo l'originale *Pathway to Glory* per ***N-Gage***, che a tutti gli effetti ricostruiva minuziosamente gli avvenimenti della guerra in suolo europeo, con missioni tratte da eventi realmente accaduti. Gli sviluppatori del titolo, dopo aver ricevuto numerosi premi e riconoscimenti, hanno ascoltato i consigli del pubblico sfornando questo seguito: ***Ikusa Island***. La scelta di ***RedLynx*** di proporre un ambiente del tutto opposto rispetto all'originale si rivela vincente: sebbene la meccanica di gioco sia rimasta la stessa, vale a dire uno strategico a turni, non si hanno particolari deja vu, confermando quindi l'ottimo lavoro svolto dal team che ha scelto di non seguire il trend del riciclaggio di materiale. Le battaglie si svolgeranno con tutti gli armamenti dell'epoca e non solo: oltre alla dotazione standard di fucili ed artiglieria, in alcuni casi sarà possibile metter mano anche su devastanti veicoli come i carri armati. Graficamente, questo episodio supera di gran lunga la qualità del precedente: gli sprites sono ancora più definiti e sempre ottimamente animati. Ci troviamo davanti ad un esempio di come andrebbero realizzati i sequel, mantenendo i punti di forza originali e cercando di migliorare quanto possibile il resto: consigliato agli appassionati del genere ed a chi ha ancora l'***N-Gage*** nel cuore.





GRAFICA	78
SONORO	75
GIOCABILITA'	92
LONGEVITA'	88
GLOBALE	88

GHOST RIDER

Un racing game davvero folle questo ***Ghost Rider***! Impersonerete il temerario motociclista ***Johnny Blaze***, deciso a sconfiggere una volta per tutte il suo antagonista ***Blackheart*** in adrenaliniche corse in moto. Quando cala la notte il nostro eroe si traformerà in ***Ghost Rider*** sprigionando tutta la sua crudeltà utilizzando palle di fuoco e fucili a pompa per vincere.

VOTO >>> 89





GALAXY ON FIRE

Ed ecco un classico sparatutto spaziale completamente in 3D. ***Galaxy on Fire*** vi immergerà in una guerra intergalattica dal perfetto stile ***Star Fox,*** offrendovi la possibilità di scegliere tra ben 15 veicoli e 500 destinazioni diverse. Grafica ad alto livello e un gameplay immediato rendono questo titolo un vero *must* per gli amanti delle simulazioni spaziali.

VOTO >>> 77

GLADIATORES

GAME E' SPONSOR DEL CLAN GLADIATORES








GLADIATORES & GAME PER VINCERE!

Da questo mese seguiremo le sfide di un Clan di campioni...

■ **SITO UFFICIALE:**
www.gladiatores.eu

In Europa il loro nome è conosciuto e temuto da molti: sono i ***Gladiatores***, un multi-gaming clan che vanta campioni di livello internazionale, decisi a salire sul podio dei più importanti palcoscenici mondiali. E da questo mese, noi di ***GAME*** seguiremo da vicino le loro sfide, per tifare ad ogni emozionante torneo. Il clan nasce dalla fusione di due storiche realtà italiane: ***ColosseumArena e D4T.Multigaming***, che primeggiano in titoli come ***Counter Strike Source*** e ***Swat 4***. E non solo: sì, perché ***Gladiatores*** ha inaugurato sezioni per giochi di grande rilievo come ***Halo*** e ***PES 6***. Attualmente il clan ha conquistato parte della classifica ***ESL*** (***www.esl.eu/it***) e contribuito alla diffusione del netgaming in Italia, anche grazie ai risultati e ai molteplici *awards* ottenuti da giocatori del calibro di ***Mario »gRs«|ße4r Cubello***, ***Alexxander***, ***1Drummer*** e ***Maverik666***, che da anni dominano la scena delle sfide online. Insomma, a partire dai prossimi mesi inizieremo un appassionante viaggio alla scoperta di questi giovani talenti: e che vinca il migliore!





RETROGAMING

GAMES FROM THE PAST







■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

NAM 1975: L'INCUBO DELLA STORIA

Battesimo di fuoco di SNK per il lancio ufficiale del Neo Geo



Summer 1975. A Nightmare awaits me... con queste parole si apre uno dei titoli che ha fatto storia, in tutti i sensi, nel mondo dei videogiochi. Primo gioco ad apparire su ***Neo Geo***, ***Nam 1975*** fu sviluppato nel 1990 come clone di ***Cabal***, titolo di ***Tad Corporation*** che da due anni imperversava nelle sale giochi di mezzo mondo. Il concept era straordinariamente efficace: controllando il mirino di un soldato, occorreva ripararsi dalla pioggia di fuoco nemico utilizzando capriole e spostamenti millimetrici. Ma non erano soltanto grafica e gameplay a rendere impressionante il titolo: il background delle vicende, che prendeva le mosse dal rapimento di uno scienziato statunitense durante il conflitto in Vietnam, si sviluppava in maniera decisamente inquietante e imprevedibile; la narrazione avveniva per mezzo di scene animate di breve durata ma decisamente appropriate. La colonna sonora era (ed è) qualcosa di straordinario, con tonalità da Colossal e brani profondamente intensi. Il tutto per incidere su un sistema di gioco vicino alla perfezione, capace di raggiungere in multiplayer livelli di azione veramente elevati. Sono parecchi i programmatori di oggi che avrebbero ancora tanto da imparare dal "vecchio" ***Nam***...



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



www.scaricone.it

Nato nel 2001 come raccolta di sfondi, software e giochi, ***Scaricone.it*** è divenuto negli anni uno dei portali più visitati dai navigatori. Nell'estate del 2006 il sito ha subito una metamorfosi divenendo una Directory che indicizza i migliori siti di risorse gratuite e di servizi online. Oltre ad essere una preziosa guida per i navigatori, può vantare una simpatica e giovanile community.



www.youkuki.com

Si tratta di un servizio in italiano per realizzare sondaggi personalizzati. Previa registrazione gratuita, ***YouKuki*** offre la possibilità di accedere ad un proprio pannello di controllo, dotato degli strumenti necessari per realizzare un sondaggio personalizzato. Al termine della procedura, ***Youkuki*** fornirà un codice da copiare sul proprio sito e la possibilità di monitorare i risultati.



www.speedtest.net

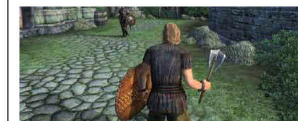
Tra i tanti servizi volti a misurare la velocità dei collegamenti internet, ***Speedtest*** è sicuramente quello più spettacolare. Il servizio, realizzato in tecnologia flash, è gratuito e si presenta con un'elegante interfaccia, dall'aspetto grafico a primo impatto molto somigliante a quello di un videogioco. L'analisi dei test fornita non è da meno, risultando completa, affidabile e professionale.



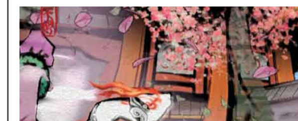
TOP FIVE


Zelda: Twlight Princess


Gears Of War

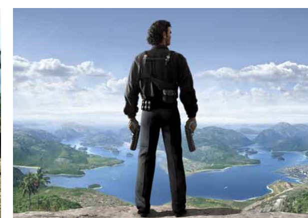

Oblivion


Final Fantasy XII


Okami

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU WWW.GAMEPLAYER.IT


JUST CAUSE: IL GIOCO SI FA DURO!

Pronti a far saltare in aria l'arcipelago di San Esperito?

■ Recensione inviata da ***Alberto Felice***

Dopo una fitta schiera di titoli ispirati alla saga di *GTA*, anche ***Avalanche Studios*** si immerge nella mischia, rilasciando un action-game in cui il cosidetto *free-roaming* è onnipresente: ***Just Cause***. ***Rico Rodriguez***, il protagonista del gioco, è stavolta il "buono" della situazione: un agente della ***CIA*** che sarà costretto a infiltrarsi nelle bande nemiche allo scopo di controllare i loro sporchi affari. Ci accorgeremo ben presto che per ***Rico*** il fine giustifica i mezzi: per ottenere il rispetto delle varie gang, infatti, dovremo stare al gioco e compiere brutali missioni da parte dei malavitosi. Ed eccoci dunque alle prese con furti, distruzioni e saccheggi di ogni tipo. Potremo rubare diversi tipi di mezzi come fuoristrada e motoscafi e conquistare (per poi difendere) i vari avamposti sparsi per l'arcipelago. Sebbene il gameplay risulti a volte ripetitivo e le sparatorie non siano particolarmente divertenti, ho trovato questo ***Just Cause*** una valida alternativa ai vari giochi dello stesso genere. Niente di meglio che un po' di casino "metropolitano" dopo una noiosa giornata di lavoro...



IL DISEGNO DEL MESE

Ringraziamo ***Sephirot*** per questo bellissimo ***Moon Knight***, noto personaggio ***Marvel***, inchiostrato a mano e colorato al computer!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

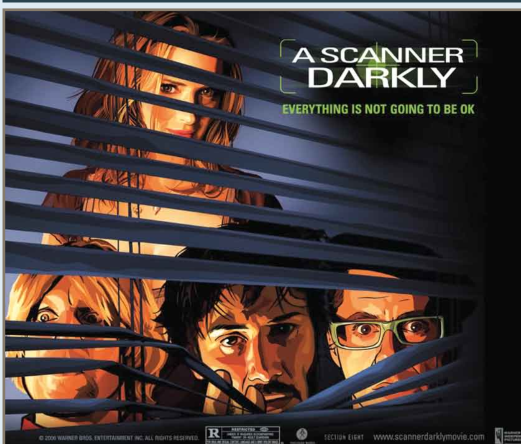
A Scanner Darkly

■ A cura di Mario Moschera

Regia: Richard Linklater - ***Genere:*** Animazione - ***Cast:*** Keanu Reeves, Winona Ryder - ***Durata:*** 96 minuti - ***Anno:*** 2006 - ***Distribuzione:*** Warner Home Video Italia

Dall'omonimo romanzo di Philip K. Dick un film d'animazione enigmatico e affascinante... per gli amanti del mistero...

Finalmente sui nostri lidi sbarca la produzione digitale per eccellenza, targata *Richard Linklater* (*School of Rock*). Affine, per attitudine, a ***Sin City*** e ***Mirror Mask***, ***A Scanner Darkly*** è trattato in modo da "animare" le interpretazioni degli attori in carne ed ossa ed integrarle a scenari inseriti in post produzione con un risultato non troppo dissimile dal cel shading. Se a primo contatto sbalordisce, col passare dei minuti distoglie l'attenzione dall'intreccio ad orologeria, più o meno derivato dall'omonimo libro di ***Philip K. Dick***. ***Bob Arctor*** (***Keanu Reeves***) è un poliziotto della narcotici in incognito in una Los Angeles futuribile e tossica. Così in incognito da ricevere l'ordine di indagare su se stesso. Infiltrato in un piccolo gruppo di tossici, la sua storia sconfina ben presto in un complesso gioco mentale. La sceneggiatura, pungente e tarantiniana, è piena di guizzi ironici e trovate scalcinate che sgranano appena sul finale a sorpresa. La regia di ***Linklater***, a freno libero in una produzione indipendente, si avvale di soluzioni inaspettate e ben congeniate. Imperdibile per chiunque conosca a memoria tutte le battute di ***Akira*** e ***Trainspotting***.









CONTENUTI EXTRA

L'edizione in *DVD* vanta la presenza di trailer e commenti audio, tra cui spicca quello dello scrittore *Jonathan Lethem*, esperto di letteratura *Dickiana*. Da sottolineare anche la presenza di due *Making Of*, di cui uno basato sulle tecniche di *interpolated rotoscoping,* la stessa delle spade laser di *Star Wars*.

MUSIC TIME *I migliori album del momento*

Yours Truly, Angry Mob

ANNO: *2007* - **GENERE:** *Post Punk* - **AUTORE:** *Kaiser Chiefs* - **ETICHETTA:** *Universal*

I cinque ragazzi di Leeds provano a rispolverare gli strumenti...

■ **A cura di Stefano Taglieri**

Dopo *Employment,* album d'esordio e biglietto d'accesso per il ***Leeds Festival*** del 2005, i britannici ***Kaiser Chiefs*** ci riprovano con un nuovo lavoro: ***Yours Truly, Angry Mob***. L'accattivante singolo, ***Ruby***, sfoggia tutta la maestria della band nell'uso della chitarra e innesca subito una forte curiosità per gli altri brani della produzione. Le 13 tracce non sembrano, a primo ascolto, degne del precedente lavoro e appaiono scarne e quasi omogenee; ma con un po' d'attenzione è molto facile perdersi tra le note di pezzi come ***Boxing Camp***, ***Angry Mob***, ***Try Your Best*** e ***Thank You Very Much***, che suscitano da un lato una vitalità adrenalinica e dall'altro una malinconica serietà, mantenendo comunque un classico sound ***Post Punk***. In definitiva un disco di buon livello artistico: coinvolgente e di gran stile. Speriamo caldamente che le voci di corridoio che annunciano la separazione del gruppo, siano smentite al più presto e che i ***Kaiser Chiefs*** tornino di nuovo a regalarci le forti emozioni a cui ci hanno abituato.



CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
The Zutons, Razorlight, The Rapture, Beulah



ECCO DOVE POTETE TROVARE GAME OGNI MESE

TOR VERGATA

***Facoltà di Economia** - Via Columbia 2 ■ ***Facoltà di Ingegneria** - Via del Politecnico 1 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia** - Via Columbia 1 ■ ***Facoltà di Medicina e Chirurgia** - Via Montpellier 1 ■ ***Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali** - Via della Ricerca Scientifica 1

LA SAPIENZA

Facoltà di Economia** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ***Facoltà di Ingegneria** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

ROMA TRE

Facoltà di Economia** - Via Silvio D'Amico 111 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

IN TUTTE LE UNIVERSITA' E NEI NEGOZI SPECIALIZZATI

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Angeli e Draghi*** - Via Vanvitelli 5 / 7 ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***BIT Power*** - Largo Preneste 35/36 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***CHL*** - Via Casal del Marmo 360 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Console Planet*** - Via Vincenzo Cesati 43 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Anapo 51 - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***GamePro*** - Via Valle Vermiglio 26 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Games Workshop*** - Via Nemoranense 41/A ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Kyndes*** - Via della Magliana 227/299 ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***J-Game*** - Via Etruria 56 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Max Video & Games*** - Via Pietro Bonfante 16 ■ ***MG3 Service*** - Via dell'Acquedotto Paolo 61/63 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mushouse*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***NPG Computer*** - Via Dignano D'Istria 89 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Pantel*** - Via Casal del Marmo 402 ■ ***PC Marte.Net*** - Via della Magliana 251 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Power On Italia*** - Via Boccea 286 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Sala Lan*** - Via Veturia 8/10 ■ ***Servizi Informatici*** - Via Vassallo 12 ■ ***Smartphone*** - Via Gregorio VII 389 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tam Tam*** - Via Germanico 5/7 ■ ***Telefonia Etruria*** - Via dell'Acquedotto Paolo 22/A ■ ***Telefonia Video Hi-fi*** - Via Leone IV 69 ■ ***Telefutura*** - Via della Magliana 263 ■ ***The Main Frame*** - Via Suor Maria Mazzarello 43 ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Universipoint*** - Via Tor Vergata 180 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***Video Video*** - Cir.ne Ostiense 155 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***World Video & Music*** - San Vincenzo De Paoli 11 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

FUORI ROMA

FRASCATI: ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ **FROSINONE:** ***Carthage*** - Corso della Repubblica 145 ■ ***Click & Game*** - Via Don Minzoni 35 ■ ***Essedi Shop*** - Via Monti Lepini 13 / 15 / 17 ■ ***La Tana del Drago*** - Via Marittima 480 / 482 ■ **SORA:** ***Happy Food*** - Via Chiesa Nuova 1 - C. Commerciale La Selva ■ **VALMONTONE:** ****PlayStation*** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 65 SITI !

PORTALI	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org	www.freeuniverse.it
www.freeonline.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it	www.gratisfree.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it	www.areagratis.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it	www.4yougratis.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it	www.fniv.it
www.spaziolink.com	www.itcportal.it	www.scaricone.it	www.onlylinks.it
GIOCHI & VIDEOGIOCHI	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it	www.ogsi.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com	http://supergames.altervista.org
www.friskon.com	www.farmgames.net	www.dndonline.it	www.zupperman.com
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it	http://xbox-361.com
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it	www.nrulez.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com	www.itcportal.it
COMMUNITY, BLOG & ALTRO	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it	www.ioenoi.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it	www.lucanineuropa.eu
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com	www.tecnoman.altervista.org
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it	www.automodellirc.altervista.org
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org	www.beepworld.it
www.pozzyland.it	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com	www.ludicomix.it

* in questi punti è presente il nostro espositore

SCOPRI LE OFFERTE PER LA TUA PUBBLICITA' SU GAME: WWW.GAMEPLAYER.IT/PUBBLICITA.PHP